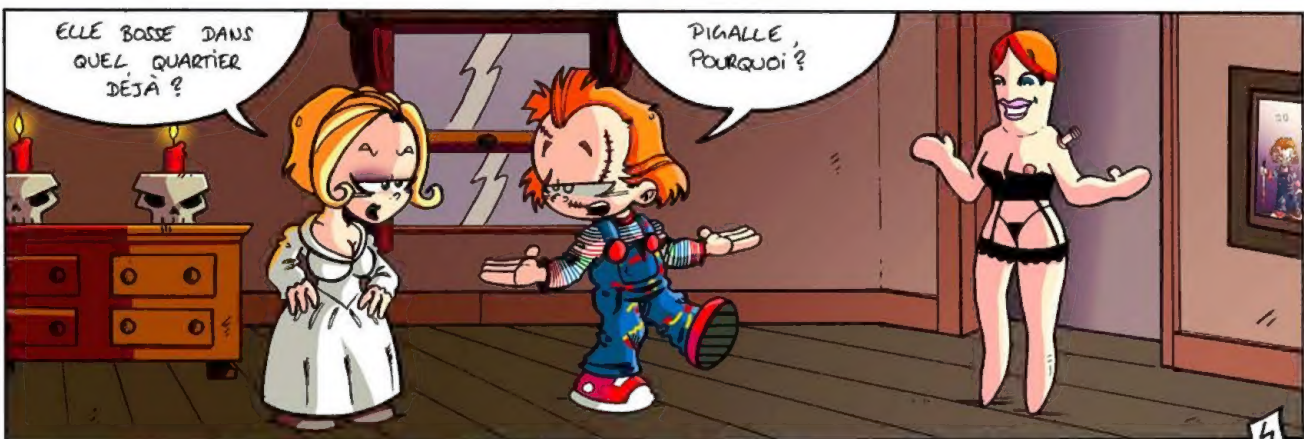
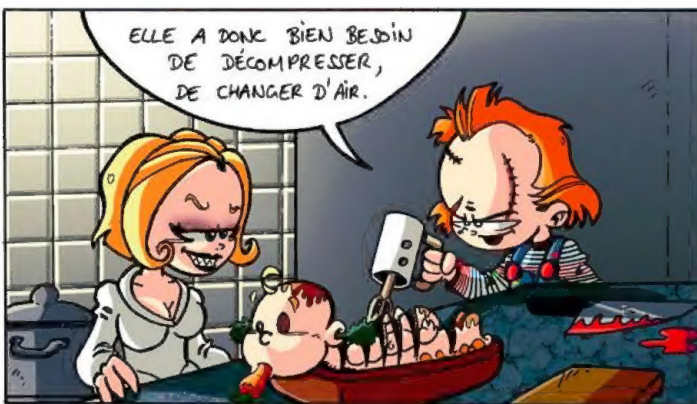




N°12
AVRIL 2007



**ANKAMA
CMAX
MONSTROSIA
HOMMAGE YVAN DELPORTE**



ANTON - BÉROUD - KAORI

[HTTP://MONSTROSIA.CANALBLOG.COM](http://monstrosia.canalblog.com)

ANTON - A. BÉROUD 07

4

Vla l'printemps ! Bonjour, bonjour les hirondelles, v'la l'printemps. Il commence déjà à faire bien chaud et dans les studios virtuels de la Rédac, on a cru crever. Heureusement qu'on a bien suivi les conseils du Ministère de la Santé et on s'est bien hydraté. Il aurait quand même pu préciser que c'était avec de l'eau car finir un numéro en étant complètement ivre, ce n'est vraiment pas la panacée !

Voilà que le printemps me fait dire n'importe quoi (tout comme l'hiver d'ailleurs... et puis l'été, voire même l'automne. Pire que Vivaldi, moi !). Alors que nous réserve ce numéro printanier ?

Ben z'avez qu'à lire le sommaire !!!

La blague facile a été faite. Passons maintenant aux choses sérieuses. Ce numéro est consacré principalement aux éditions Ankama, connues grâce au jeu Dofus (et au nom de son dirigeant, je vous laisse lire l'interview pour comprendre pourquoi). Nous lançons aussi notre fameuse nouvelle formule : plus light mais plus régulière, associée à un courrier des lecteurs pour plus d'interaction avec vous, n'hésitez d'ailleurs pas à nous contacter ! Les choses vont se faire progressivement et on espère toujours vous plaire.

Et en plus, on n'a même pas parlé de politique dans cet édit, ça ne fait pas de mal d'entendre autre chose ! Bonne lecture !



□ Anthony Roux

4-5 HOMMAGE | YVAN DELPORTE

6-7 DANS LES BUREAUX DE LA REDACTION

8 CHRONIQUES

9-17 DOSSIER | ANKAMA

18 CONCOURS | ANKAMA

19-20 CHRONIQUES

21-26 JEUNE AUTEUR | CMAX

27 BDE MAIL

28 PINUP & SON OURSON



BIOGRAPHIE SES PÉRIODES CLÉS 1928-2007

1945 : A seulement 17 ans il rentre à la rédaction de Spirou pour retoucher certaines vignettes de comics jugées trop licencieuses. Il cache ces seins que l'on ne saurait voir...

1949 : Il signe son premier scénario pour un épisode de Jean Valhardi, qui sera dessiné par Eddy Paape. C'est le premier scénario d'une longue lignée. En effet, il travaillera avec notamment Eddy Paape, Will, Peyo, Franquin...

1955 - 1968 : Voilà déjà plusieurs années qu'il vadrouille à la rédaction du journal de Spirou, il y a fait à peu près tous les boulots possibles. Et de bureaux en ateliers, Delporte va finir par assurer la rédaction en chef du journal (et ce jusqu'en 1968). Il va mettre à profit ses idées (folles) et va créer de multiples nouveautés ▶

EN DIRECT DE LA RÉDACTION (DU JOURNAL SPIROU PARADISE)

Ne dites pas :

YVAN DELPORTE

Mais dites :

HÉLACHÈTE DELFENÊTRES

Ne dites pas :

LA GRÈCE EN TOC.

Mais dites :

LA GRÈCE ANTIQUE.

LE NOUVEL ARRIVANT.

Voilà à peine un mois qu'Yvan s'est présenté devant l'entrée du paradis. Son arrivée a été célébrée comme il se doit par d'anciens collègues et amis (moins connus que lui) qui répondent au nom de Franquin ou Peyo par exemple (mais cela ne vous dit sans doute rien). Tout a failli tourner à la catastrophe quand, devant Saint Pierre, Yvan a avoué qu'il était moins rigolo que dans Passe moi l'ciel de Stuf et Janry. Saint Pierre ne goûtant point ce genre d'humour, il a fallu que Peyo dédicace la soupe aux schtroumpfs à l'homme à la clé pour qu'il se calme. Un nouvel incident diplomatique a été par miracle évité, quand Yvan a rajouté que Saint Pierre était aussi lourd que son nom et qu'en plus, il n'avait plus un poil sur le caillou. Saint Pierre était en effet un peu dur de la feuille, à force de jouer avec ses ciseaux, sans doute. Il n'entendit rien et Yvan a pu rejoindre ses anciens camarades.

On organisa une grande fête dans les bureaux de la rédaction du seul magazine BD de l'au-delà, Spirou Paradise. Yvan a été accueilli par la chanson I Will survive, le titre préféré du dessinateur de Tif et Tondou. Tout le monde était heureux de le retrouver d'un côté, et triste que tout le monde l'ait perdu de l'autre. La nostalgie les gagnait. Morris regrettait ses vacances à Cordoba, et Roba ses séjours sur l'île Maurice. Mais personne ne fit la gaffe de parler de Gaston, dont les aventures manquaient à l'unisson.

La fête s'éternisa jusque tard dans la journée éternelle, et la fine équipe était déjà en train d'élaborer de nouveaux projets pour le journal, en se disant que finalement, cela permettrait aux futurs lecteurs de « revivre » de fabuleux moments de plaisir.

La direction.

□ **Nicolas Raduget**

Ne dites pas :

JACQUES BALUTIN

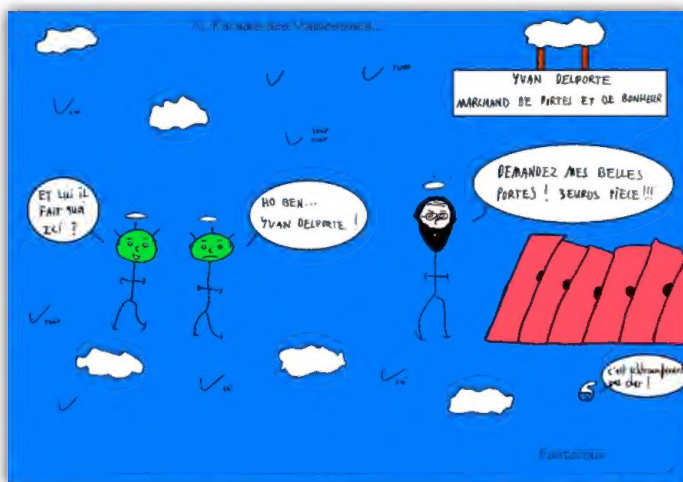
Mais dites :

JACQUES MALTRAITE UN SCHTROUMPF.

Comme disait le Roi Soleil quand il était dans la lune : Je m'éclipse.

Il ne faut pas confondre Athènes défend et Sparte accuse

Il ne faut pas confondre l'armée maritime de Chios et la flotte des Chiottes.



► qui ont contribué à créer l'âme du journal de Spirou : mini-récits, maxi-récits, d'innombrables numéros spéciaux, des gadgets assez hallucinants. Du côté rédactionnel, il a également monté le courrier, des pages d'humour sur la presque vraie rédaction du journal, sa précieuse collaboration avec Franquin pour la naissance de Gaston Lagaffe ou encore des parodies de textes scientifiques. La liste est longue !

1968 - 1980's : Après avoir été remercié de son travail pour le journal de Spirou, Delporte s'en va un temps à la rédaction du journal concurrent Pilote (sous l'égide de Goscinny). Il reviendra bien vite à ses premières amours, préférant l'ambiance de Spirou... Il va alors créer avec Franquin le fameux Trombone illustré. Si une trentaine de numéros seulement auront vu le jour, ils auront marqué de leurs empreintes indélébiles le monde de la BD.

Delporte va également mettre à l'avant de la scène de nombreux jeunes auteurs comme Tardi ou Bilal.

1980's : Delporte va petit à petit quitter la scène. Cela ne l'empêchera jamais de continuer à se déplacer dans de nombreux festivals BD où ses aventures et anecdotes intarissables auront fait rêver plusieurs générations de lecteurs et d'auteurs.

Une vie entière consacrée à l'amour de la BD où ses multiples créations auront fait rêver et rire tant de lecteurs. De là-haut, Yvan Delporte continuera encore longtemps à nous faire rêver avec tout ce qu'il nous a laissé.

Anna Sam

Vous avez toujours rêvé de rentrer en immersion dans l'univers de la rédaction BDE ? C'est maintenant possible. Découvrez chaque mois la vie de la rédaction et nos conseils pratiques.

LA TRANCHE DE VIE DU MOIS :



Scénario : Fantaroux

LES CONSEILS PRATIQUES DE LA RÉDAC' :

Aujourd'hui, tout ce qu'il faut savoir pour préparer une bonne chronique.

MENU POUR UNE CHRONIQUE RÉUSSIE :

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN :

- un album récent si possible (évités les ouvrages qui ont 20 ans car le but d'une chronique est de présenter les nouveautés).
- un ordinateur, une souris, une unité centrale, une prise de courant pour brancher l'ordinateur, etc.
- un logiciel de traitement de texte pour écrire la chronique
- un accès internet pour envoyer le futur travail à la rédaction
- un moteur de recherche internet

Préparation (de 10 minutes à 3 heures):

ETAPE 1 : commencer par lire l'album par souci d'éthique morale. Comme vous n'en avez pas, passez directement à l'étape 2.

ETAPE 2 : taper toutes les informations de l'album qui peuvent être utiles sur un moteur de recherche (titre, auteurs, éditeur, prix, librairie où vous l'avez acheté, etc.)

ETAPE 3 : collecter les données que vous trouverez sur divers forums spécialisés ou sites de chroniques. Astuce : pour plus de réussite, mieux vaut choisir une série connue.

ETAPE 4 : Mixer le tout avec un mixeur, pour arriver à un rendu homogène et inédit. Si vous n'avez aucune déontologie, passez directement à l'étape 6.

ETAPE 5 : Vérifiez bien le contenu pour éviter que l'on repère vos multiples pompages.

ETAPE 6 : Signer la chronique, et envoyez là à votre rédaction qui la corrigera et la mettra en ligne.

Et voilà ! Vous savez tout pour préparer une bonne chronique d'album de bande dessinée. A vous de jouer !

Ndlr : Il est évident que nos rédacteurs bénéficient d'une éthique morale qui rend leurs chroniques nettement plus sérieuses et pertinentes.

Retrouvez de nouveaux conseils pratiques dans nos prochains numéros ! A bientôt !

 **Nicolas RADUGET**



LÉONARD T37

SCÉNARIO : **DE GROOT**

ÉDITEUR : **LE LOMBARD**

DESSIN : **TURK**

PRIX : **8,70€**

COULEURS : **KAEL**



Léonard, génie mégalomane et narcissique bien qu'intelligent, est un inventeur prolifique qui va vous pondre une invention géniale toutes les cinq minutes si on ne le retient pas. Il a fait le tour du monde, prouvant que la terre était ronde, il est allé dans les profondeurs de la terre, a voyagé et découvert le pays des couleurs, le tout en roulant, volant, rampant, voguant et plein d'autres synonymes correspondant à tout ce qu'il a pu inventer. A ses côtés, pour le seconder et le flatter, se trouve son célèbre Disciple - Basile de son prénom. C'est lui le souffre-douleur : il coupe, plie, colle, lime, peint, se coupe, saigne, hurle et à la fin, teste l'invention qui vient de doubler le trou de la sécu. Mais voilà, le brave disciple aime dormir. Tellement dormir que notre Léonard de génie diversifie son activité d'invention pour trouver des moyens de réveiller le fainéant à l'aube. Qu'il ne compte pas sur l'aide de Raoul, le chat, qui dort lui

aussi. Aussi l'orage approche le jour où le disciple se fait réveiller pour qu'on lui annonce une bonne et une mauvaise nouvelle : il va pouvoir désormais dormir tant qu'il veut, car Léonard lui a trouvé un remplaçant... Son neveu !

Turk, même au bout de ce trente-septième tome (!), arrive à trouver des idées ! Bon, certes, Léonard reste Léonard, le disciple souffre toujours autant, Raoul fait la morale et participe de plus en plus aux histoires et les inventions sont celles que nous, au XXI^e siècle, connaissons trop bien. Ce que je reproche aux derniers Léonards : on tourne un peu en rond... Mais cette petite histoire de début est bien sympa, les inventions se suivent et se poursuivent. Les fans apprécieront, les autres ne jetteront pas le livre par terre : un album donc dans la veine des précédents. Le génie n'est pas encore parti...

CD

UNE AVENTURE DE SPIROU ET FANTASIO T2

SCÉNARIO & DESSIN : **LE GALL**

ÉDITEUR : **DUPUIS**

COULEURS : **THOMAS**

PRIX : **13,00€**



Les Marais du Temps est le deuxième one-shot des aventures de Spirou et Fantasio. Après Johann et Velhmann, c'est Frank Le Gall (à qui l'on doit Théodore Poussin) qui s'y est collé.

Zorglub est prisonnier du 19^{ème} siècle ! L'incorrigible savant fou a en effet trouvé le moyen de traverser une faille temporelle et il se retrouve coincé à cause d'un manque d'énergie pour le retour. C'est ainsi que Champignac, Spirou, Fantasio et Spip partent à sa rescousse et pénètrent l'univers du Marais parisien, en 1865. Seulement, le retour va s'avérer difficile, un élément imprévu bloquant nos amis. Une situation d'autant plus délicate que Zorglub semble avoir des raisons de quitter ce quartier à voyous le plus vite possible...

Cette histoire est née d'une volonté pour Frank Le Gall de ne pas construire « son » Spirou autour de l'époque mo-

derne. Il a donc choisi son époque de prédilection et un quartier qu'il connaît bien pour développer son intrigue. Une intrigue qui s'avère rondement menée avec une immersion complète dans l'ambiance du 19^{ème} siècle, marquée par l'utilisation de l'argot (dont les termes sont expliqués à la fin de l'ouvrage, au cas où vous ne pigeriez rien au bidule). L'auteur a voulu imprimer sa propre marque en dessinant les personnages, tout en s'inspirant des débuts de Franquin (voire de Jijé). Le résultat est convaincant et agréable à suivre.

En définitive, après un premier essai bien sympathique, Dupuis confirme avec Le Gall que cette idée de one-shots Spirou était excellente, aussi plaisante que variée. Je le recommande vivement !

NR



BOP

BOP

BOP

ANKAMA

Ville Défense

Bip

Bip

Bip

PARODIQUEMENT
VOTRE

Aujourd'hui l'équipe Bulle d'Encre a décidé de s'intéresser aux éditions Ankama basées dans la métropole de Lille, à Roubaix plus précisément. Comment rester indifférent à ces Ch'ti qui se font peu à peu une place au soleil dans le monde de l'édition ?

HISTORIQUE

Ankama est plus connue pour son jeu MMORPG (comprendre jeu massivement multi-joueurs) Dofus qui ne compte pas moins de 2 millions de joueurs et 150 000 abonnés à travers le monde. A force de persévérer et de croire en leur entreprise Anthony Roux (connu également sous le pseudo Tot), Camille Chafer et Emmanuel Darras ont fait d'Ankama une société rentable. Les activités de cette dernière sont diverses mais ont chacune une utilité pour une autre. En effet à l'origine Ankama Web, qui était l'activité principale de la société, consistait à concevoir et à réaliser des sites web, à s'occuper de communication et de marketing mais également à expertiser des applications ludiques. A cette branche d'activité est venu se greffer trois autres : Ankama Games, Ankama Studio et Ankama Editions.

Ankama Games gère la distribution des jeux vidéo (Dofus, Dofus Arena et prochainement Wakfu) qui, information pour ceux qui l'ignorent, se jouent exclusivement sur internet, alors qu'Ankama Studio réalise des jeux pour Ankama mais aussi pour d'autres sociétés. Nous allons pour notre part nous intéresser plus particulièrement à la filiale Ankama Editions du groupe Ankama, cette dernière se consacre en effet aux mangas, BD, art-books et autres.

ANKAMA AUJOURD'HUI ET DEMAIN

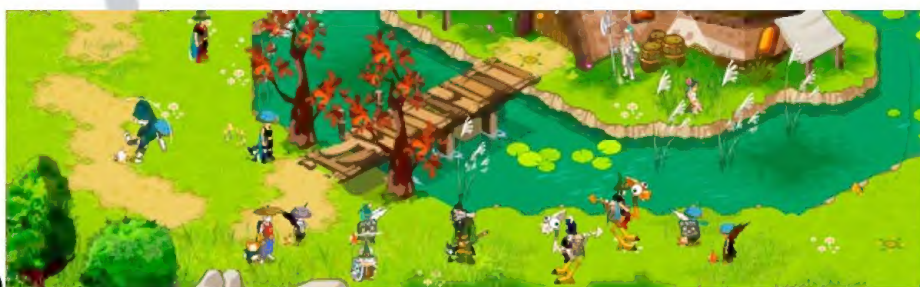
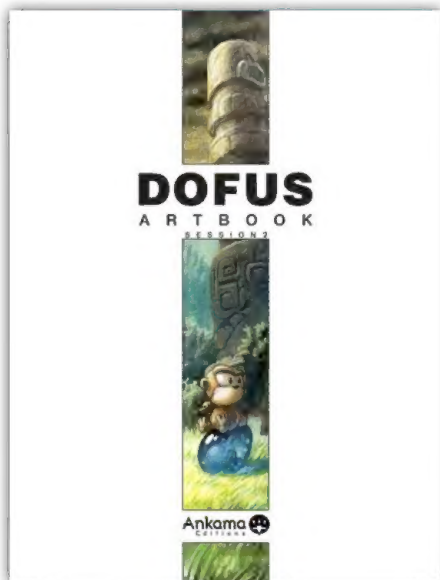
Les éditions Ankama jouaient jusqu'à le rôle de diffuseur/distributeur faute de mieux, depuis janvier un partenariat a été conclu avec Volumen pour la distribution et La Diff pour la diffusion. Nul doute que leur catalogue devrait dorénavant trouver une meilleure visibilité.

Les dirigeants d'Ankama ont tout plein de projets dans leurs cartons et certains devraient voir le jour très prochainement. Dofus Arena (tiré de l'univers de Dofus) et Wakfu (tiré du nouveau jeu d'Ankama) sont les nouveaux mangas qui paraîtront dans les prochains mois. Au scénario de ces deux séries nous retrouvons Nicolas Devos, qui a supervisé le second art-book de Dofus, mais Tot n'est pas loin, ce dernier coécrit en effet les lignes directrices.

Ankama souhaite lancer des auteurs apportant une touche personnelle et innovante à la BD comme a pu le faire Run avec Mutfukaz l'an passé. C'est dans cette optique qu'Ekeko, de Jason, et Kuma Kuma, des sœurs Debackers, paraîtront cette année avant bien d'autres séries.

Une cinquième branche d'activité verra bientôt le jour, Ankama Animations, et le tout premier dessin animé qui sortira sera tiré de Wakfu. D'ailleurs on ne peut plus utiliser le terme « branche » pour les différentes activités du groupe, depuis peu de temps ces branches sont considérées comme des filiales.

Pour ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur les autres activités de l'entreprise, nous vous conseillons de lire le très instructif Hors Série d'Animeland de mars/avril.



Anthony Roux, plus connu sous le pseudo Tot, est un des piliers d'Ankama, on peut même dire qu'il sait tout faire. Co-fondateur d'Ankama, il est également directeur artistique, scénariste des BD Dofus et Pandala et nous cache certainement beaucoup d'autres talents. Rencontre avec cet homme que n'importe qui serait en droit d'envier, même moi.

BULLE D'ENCRE : Pour rappel vous êtes entre autres fondateur et directeur artistique d'Ankama, scénariste des BD Dofus et Pandala, comment arrivez-vous à gérer toutes ces activités ?

Tot : Disons que c'est une vocation. A partir du moment où c'est amusant et plaisant, on trouve toujours l'énergie, le gros travail consiste à bien s'organiser. Par contre c'est vrai que parfois niveau vie de famille c'est un peu dur à gérer. Derrière chaque projet que je lance, j'ai toujours, un jour ou l'autre un retour des gens qu'ils soient fans ou non. Et puis quand on a goûté au succès (et ce qui en découle) on voit les choses d'une autre façon, on prend confiance en soit et on a l'envie de pousser les défis plus loin.

BDE : Aviez-vous déjà en tête de créer une maison d'édition BD lorsque vous avez lancé le MMORPG Dofus ou est-ce arrivé plus tard ?

T : Non, je n'y pensais pas à ce moment là. Le jeu me prenait un temps fou. C'est une fois que la prod de Dofus a commencé à se calmer que j'ai eu envie de faire un artbook... Et après l'artbook, il y a eu la bd Dofus au format manga... Et puis je connaissais quelques personnes qui avaient du mal à se faire éditer, ça a été le déclencheur pour éditer de jeunes talents.

BDE : Vous êtes scénariste de Pandala, pourquoi avoir choisi de réaliser un album sans paroles ? Est-ce un défi ?

T : Il y a deux raisons au fait que je ne voulais pas de textes dans cette BD. La toute première venait du fait que je voulais travailler avec Bertrand et son style très illustratif souffrait dès qu'on ajoutait le moindre texte. J'y ai beaucoup réfléchi car ça me gênait



vraiment et puis je me suis dit qu'une BD sans textes, ça ne serait pas si mal. L'homme qui marche et Gon avaient très bien réussi leur pari dans ce domaine, ça valait le coup d'essayer et d'y mettre notre sauce.

La deuxième raison vient du fait qu'à chaque fois que je travaille sur un projet, j'aime sentir qu'il y a quelque chose de relativement nouveau derrière. Je ne prétends pas révolutionner la BD, loin de là, mais pour avancer sur un projet j'ai besoin de savoir qu'il est spécial. J'adore l'idée d'essayer de surprendre les gens, c'est autant un plaisir qu'une motivation, même si parfois ça me joue des tours.

BDE : Quels sont les prochains projets BD (français ou étranger) à paraître ?

T : Nous avons deux collections. La première est la collection qui suit le format manga de Dofus et dans laquelle paraîtront des titres comme Ekeko (qui raconte la quête initiatique d'un guerrier), Kuma Kuma (l'histoire de gamines qui achètent un jeu vidéo

et qui se retrouvent projetées dedans lorsqu'elles y jouent) et bien sûr Dofus (le 6ème tome en préparation). Verra également le jour une très belle BD basée sur l'univers de Dofus Arena. Concernant la 2ème collection, qui correspond au format Mutafukaz, nous avons de nombreux projets comme Jason Silverstone (histoire surnaturelle avec un détective de l'étrange, très proche des univers de Lovecraft), Retranché (histoire plus contemporaine et trop complexe pour que je la résume en une ligne) et 38.9 (qui se base sur un univers carcéral dans lequel des créatures étranges font leur apparition...). Il y a d'autres projets qui vont voir le jour avec bien sûr la suite du phénoménal Mutafukaz (le tome 1 est excellent, le tome 2 va tout péter!), un projet avec pour personnage principal « Dieu »...





BDE : Si vous désirez lancer un appel aux jeunes auteurs c'est maintenant. Quel genre d'auteurs recherchez-vous?

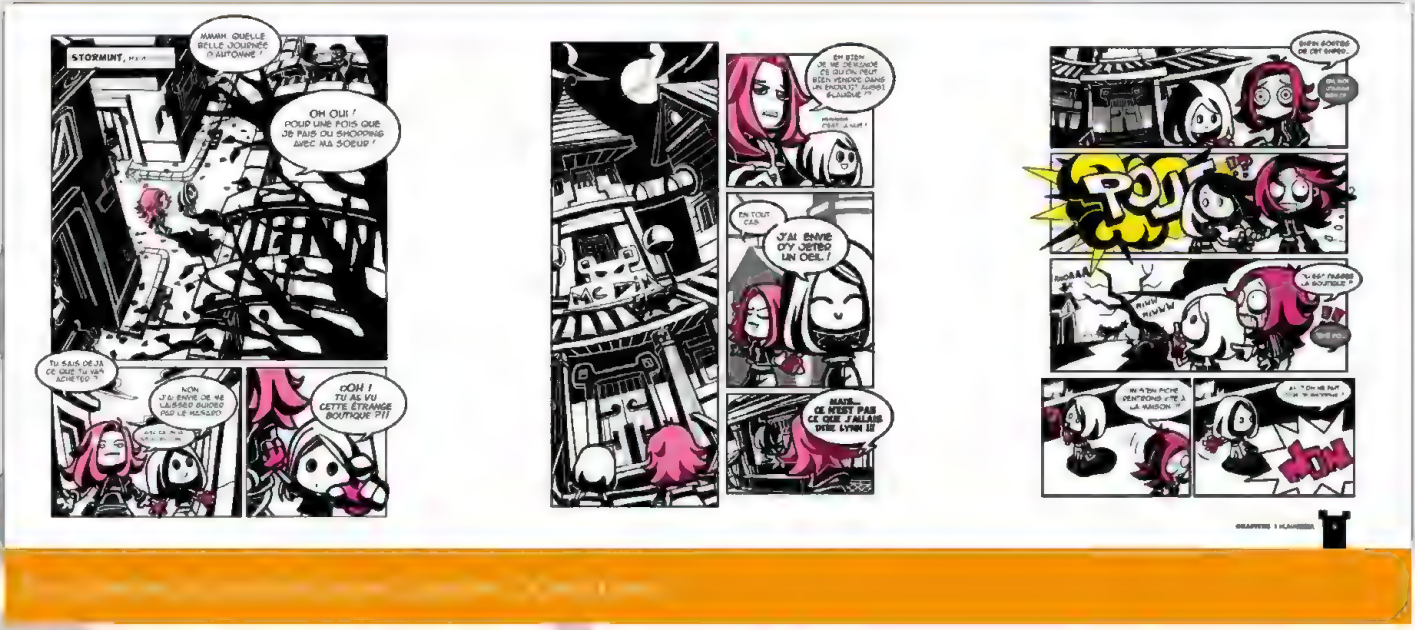
T : Je cherche des gens ayant des univers particuliers, ayant le potentiel d'apporter quelque chose de nouveau aux lecteurs de BD, ce n'est pas plus compliqué que ça.

BDE : Pour conclure, saviez-vous qu'Anthony Roux était rédacteur en chef de Bulle d'Encre?

T : Non, désolé je l'ignorais. Cependant, il ne peut y avoir qu'un Anthony Roux. Je le défi en combat singulier, que nous mettions cela rapidement au clair. Qu'il choisisse le lieu et les armes.

BDE : Merci à vous!!!

T : C'est moi qui vous remercie.





Le manga Dofus est, comme on peut s'en douter, tiré du jeu et se déroule dans cet univers ayant conquis de nombreux joueurs. Ankama cherchait un moyen de promouvoir le jeu, le succès remporté par le premier art-book a favorisé la sortie du manga Dofus. Tot, co-fondateur de la société, se consacre au scénario alors que l'on retrouve Ancestral Z et Crouchann aux crayonnés sans oublier leur assistant, Bruno Waro.

Nous plongeons dans l'univers de Dofus et nous suivons les traces d'Arty qui recherche son grand-père Crail, enlevé par le terrible Djaul. Le jeune berger est aidé dans sa tâche par des compagnons d'aventure tels que Vald le valeureux lop, ou Bilby la petite gelée. La petite équipée s'embarque donc dans un drôle de périple qui les verra croiser tout un tas d'adversaires plus méchants les uns que les autres.

Tot a su puiser le meilleur des séries d'aventures, tout en n'oubliant pas les ingrédients qui font le succès des shōnen aujourd'hui, pour offrir aux lecteurs une série d'un nouveau genre. Ajoutez à cela une touche d'humour très prononcé, des jeux de mots et clins d'œil en rapport à des séries télé et des acteurs (Vil Smissie, Omar Chérif ou Diaboulo et Satanusse pour ne citer qu'eux). Comme Tot le précise dans la préface du tome 3, les différentes caricatures faites dans les pages du manga sont des hommages et non le contraire. Ancestral Z a apporté son style graphique et Crouchann s'est adapté à ce dernier, la symbiose trouvée entre les deux colle à l'univers pour le plus grand plaisir des fans.

Nous avons rencontré pour vous Ancestral Z. Attention, dessinateur belge survitaminé à l'horizon.

BULLE D'ENCRE : Raconte-nous ton arrivée chez Ankama et comment tu as pris part au projet BD de Dofus.

ANCESTRAL Z : Haaaa... c'était un jour ensoleillé!!! A la base je ne devais m'occuper que du découpage et le projet allait être dessiné par l'équipe d'Ankama mais le jeu prenant trop de temps j'ai hérité à ma plus grande joie du bébé! J'ai eu la chance de pouvoir mettre mon style...assez simpliste (rires) sur papier, je suis heureux de voir que le public a su accepter cet univers graphique différent par rapport au jeu lui-même. Ensuite Crouchann est venu

compléter l'équipe et on a su trouver notre rythme de croisière pour l'enchaînement des planches.

BDE : Comment s'organise une journée type pour les auteurs de Dofus? (vu que vous êtes deux dessinateurs, un assistant et un scénariste)

AZ : Tot (le scénariste) surgit dans la pièce, et après nous avoir surpris il nous réunit autour de son petit carnet et nous dévoile " la suite " ! Il n'hésite pas à nous étonner dans la tournure des évène-

ments, comme quoi même les dessinateurs ne sont pas au bout de leurs surprises. C'est un peu comme pour les séries TV, on lance des hypothèses et on garde la bonne secrète (ou la botte) jusqu'au bout... Le matin on dessine deux planches crayonnées chacun et l'après midi on pré-encre tout ça. On finit la journée avec une planche de gris et les textes. Bruno quant à lui encre le matin et mes deux planches en gris l'après midi...ce qui nous fait vingt petites planches terminées par semaine. Félicitations également à Perrine et dOrO qui mettent tout ça sur Indesign pour l'imprimeur.

BDE : Le manga Dofus est l'adaptation du jeu, n'a-t-il pas été difficile de s'adapter à un univers plutôt que d'en créer un?

AZ : La Vie nous a créés, il faut s'adapter à la Vie!!! Ça y est je m'égare en double file (rires à l'Armagnac). En fait ça n'a pas été difficile car Dofus est un univers Cartoon, j'avoue qu'adapter World of Warcraft aurait été plus difficile... Ce qui est formidable, c'est d'être inspiré par cet univers sans pour autant en être prisonnier, c'est cette li- ►



► berté qui me donne l'impression que le manga Dofus n'est pas un produit dérivé commercial, just for the Fun !

BDE : As-tu d'autres projets BD avec Ankama ou te concentres-tu exclusivement à Dofus pour le moment ?

AZ : D'autres projets ? Ouïii avec un grand ouiii, j'adore "travailler" sur le manga Dofus mais j'ai énormément d'idées d'univers personnels. Je suis un créateur compulsif, après avoir vu la suite de Pirates des Caraïbes j'aurai une envie monstre de continuer un projet avec des pirates par exemple. Mes deux projets les plus réalistes en termes d'engagements ce sont Chaosland un projet, avec un ami réalisant les décors et la couleur, qui se passe dans un univers Théorique-fantasy (dans un style un peu à la Donjon de Lewis Trondheim) et Dindax un univers Bordeliquo-kitcho-spacial avec une héroïne en hommage à une certaine forme de perfection féminine qu'est Xeliana.

BDE : Tu fais partie d'une belle génération d'auteurs sortie de St Luc (Vanyda, Manboou, Ttam2Mo...), est-ce à cette époque-ci que tu t'es dis que tu avais toutes tes chances d'être édité ?

AZ : Je ne suis pas de nature catégorique (rires), au fond de moi je le souhaitais mais on ne sait jamais les difficultés que l'on peut rencontrer (vu que je me vends mal aussi, un classique chez les dessinateurs). J'ai eu la chance de tomber sur Tot qui m'a donné toute suite ma chance ce qui est le plus dur pour un jeune dessinateur. Tot est vraiment excellent pour dénicher les dessinateurs perdus dans les tréfonds des égouts, il m'a juste jeté un peu de mutagènes et m'a fait muter à Ankama. J'en profite pour lancer un petit message aux anciens de St Luc : félicitations pour vos projets. Message spécial pour Manboou : J'attends ton nouveau projet de pirates Les portes du ciel avec impatience !

BDE : Merci à toi !!!

AZ : Noooooon merci à vous, ça m'a fait énormément plaisir ! Et merci à votre escouade de correcteurs orthographiques ! A bientôt...



OTOMU : ANCESTRAL Z ET CROUNCHANN
Prix : 6,40€

Dans les deux albums précédents nous avons assisté au début d'une course de drago-kart mettant aux prises Vald et son associé du jour, Dodge, à de terribles adversaires. Ce cinquième opus conclura cette course pour déterminer le grand vainqueur mais avant cela nous apprendrons ce qui motive Dodge à gagner celle-ci. Pendant ce temps Arty se remet de ses blessures plus vite que prévu, au grand étonnement de maître Noir Jack, et il a bien raison car il va avoir besoin d'être en forme pour la suite, n'oublions pas que le titre de ce tome est « Quand Arty rencontre Many ».

Un tome mêlant action et come-back très instructif et dosant parfaitement ces éléments. Que serait Dofus sans humour ? Vous aussi vous l'ignorez ? Ça me rassure. En tout cas ce tome 5 est riche en révélations et cela attise la curiosité pour les prochains tomes. Ankama a voulu gâter les fans de Dofus, trois versions du tome 5 seront commercialisées. Vous pourrez vous procurer la version courante, la version collector à couverture argentée ou la version méga collector à couverture noir métallisé (ou bien les trois à la fois).



Blog d'Ancestral Z : WWW.ARTCESTRALZ.CANALBLOG.COM
Site du manga Dofus : WWW.MANGA-DOFUS.COM

Pandala

Dofus

Bertrand Hottin et Tot se sont connus aux Beaux-arts avant de se retrouver quelques années plus tard chez Ankama. Bertrand Hottin a débuté en réalisant des illustrations pour l'art-book 2 et c'est à ce moment là qu'a germé dans la tête de Tot l'idée de Pandala. En effet le style du dessinateur collait parfaitement à l'idée d'une bande dessinée sans paroles.

Bertrand Hottin a bien voulu répondre à nos questions.

BULLE D'ENCRE : Pandala est votre premier album publié, aviez-vous tenté votre chance chez d'autres éditeurs avant que Tot ne fasse appel à vous ?

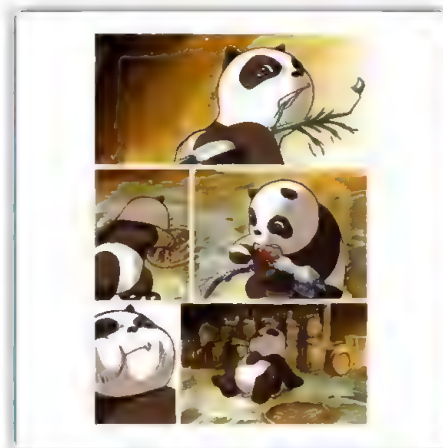
BERTRAND HOTTIN : Oui !! Comme les trois quarts des auteurs je suis allé frapper à la porte de la plupart des éditeurs avec des projets. J'en ai proposé plusieurs il y a trois-quatre ans mais les réponses étaient soit négatives soit évasives du genre un "oui probable" qui s'éternise et ne débouche sur rien et parfois pas de réponse. J'ai travaillé seul, parfois avec des scénaristes dont l'un a failli aboutir. Tout ça avant que Tot ne me propose de venir travailler pour un art-book Dofus puis Pandala.

BDE : Quelle est la principale difficulté rencontrée lorsque l'on réalise une BD muette ?

BH : Réussir à faire comprendre l'histoire sans les paroles justement, les dialogues permettent de faire comprendre ce que pensent ou veulent les protagonistes. Sans texte il faut que le lecteur soit guidé par le comportement des personnages uniquement.

BDE : L'univers de Pandala étant déjà créé, quelle a été la part d'innovation dans ce récit ?

BH : Tout. Le jeu Dofus existe déjà et pose un univers précis mais le but n'est pas de faire du copié-collé des screen du jeu. Au contraire il n'y a qu'à



quelques passages que des éléments tirés du jeu apparaissent dans les décors, le reste est créé, repris, inspiré comme dans n'importe quelle œuvre.

BDE : Pandala est annoncé comme un one-shot et pourtant en dernière page le mot « fin » est suivi d'un point d'interrogation. Un tome 2 de Pandala est-il donc envisagé ?

BH : Oui, je suis déjà dessus d'ailleurs.

BDE : Avez-vous d'autres projets BD ? Si oui, peut-on en savoir un peu plus ?

BH : Non pas pour l'instant, j'ai beaucoup d'idées en tête mais je ne me concentre que sur mon travail actuel.

BDE : Merci à vous !!!

PANDALA T1
SCÉNARIO : TOT
ÉDITEUR : ANKAMA

DESSIN ET COULEUR : HOTTIN
Prix : 12,90€

Pandala, île située dans le monde de Dofus. Un jeune pandawa découvre que son village a été attaqué et l'ensemble de sa famille assassinée. Après avoir découvert une demi-médaille appartenant à l'un des agresseurs, il décide de retrouver les responsables de ce carnage. Il va croiser la route d'un maître pandawushu qui va lui apprendre à se défendre en l'initiant aux arts martiaux. Sa quête ne sera pas de tout repos, dans sa découverte de l'île il croquera de nombreuses créatures, bonnes ou mauvaises. Le chemin sera long avant qu'il n'atteigne son but.

dessinateur qui va faire parler de lui dans les prochains mois et années c'est certain. Le dessin se suffit à lui-même, les personnages font passer tant d'émotions qu'ajouter des paroles aurait été inutile. On ne peut être qu'admiratif devant les illustrations réalisées à la gouache.

Une trentaine de pages de bonus viendront compléter le récit, il serait dommage de se priver de ce chef d'œuvre alors que son prix n'est pas plus élevé qu'un album grand format.

Site de Pandala : WWW.ANKAMA-EDITIONS.COM/PANDALA



MUTAFUKAZ

Le tome 1 de *Mutafukaz* sorti l'an passé n'est pas passé inaperçu malgré le peu de visibilité du catalogue d'Ankama. Le bouche à oreille a fonctionné à merveille et certainement poussé bon nombre de librairies à se rattraper en commandant cet album. Quelques mois après sa sortie l'album était en rupture de stock. Run a su créer un univers particulièrement déjanté qui a conquis le public. L'auteur promet d'en surprendre plus d'un avec son projet « *Mutafukaz infected* » (sous forme de manga) mais ne peut pour le moment pas nous en dire plus, le projet étant encore à l'état d'ébauche. Le tome 2 de *Mutafukaz* devrait débouler pour la rentrée 2007 en attendant la conclusion de l'histoire au troisième tome. Rencontre avec Run.



BULLE D'ENCRE : Le tome 1 de *Mutafukaz* a reçu un très bon accueil autant des professionnels que des lecteurs, cela vous rassure-t-il alors que le tome 2 débarque prochainement ?

RUN : Je pense que l'on n'est jamais rassuré quand on sort une BD. Même si le tome 1 cartonne, et je suis plus que content, c'est normal de flipper pour le prochain tome. Tout ce que je peux te dire c'est que je me donne comme un malade en ce moment pour finir le tome 2 dans les temps tout en prenant le temps de bien faire. Ce juste milieu est une pression nécessaire mais qui me laisse peu de temps pour penser à autre chose.

BDE : Lorsque vous avez créé l'univers de *Mutafukaz* en 1999, aviez-vous dans l'idée de le voir paraître en album ?

R : J'ai toujours eu envie de faire de la BD. L'univers *Mutafukaz* a été tout d'abord crayonné dans ma chambre d'étudiant en tant que petite BD improvisée, puis a été pensé comme long métrage éventuel... C'est donc en 2002 qu'est né « opération black head » sorte de pilote de sept minutes, qui s'est fait connaître dans pas mal de festivals internationaux... Mais monter un long métrage n'est pas une mince affaire, et plutôt que de partir sur divers compromis, je suis retourné à la BD... Les Comics et graphic novels (Mignolia,

Miller, etc...) m'ont toujours attiré, et le temps était venu pour moi de tenter ma chance... d'autant plus que j'avais un assez bon retour des illustrations et des mini comic-strips que je faisais un peu partout à l'époque, notamment pour feu le magazine Max.

BDE : Votre série, atypique, est à l'image d'Ankama, vous ne pouviez donc pas trouver meilleur éditeur pour débiter.

R : En 2004 quand je quitte mon job pour faire de la BD je me retrouve face à des éditeurs qui ne comprennent pas mon projet ni mon univers. En rencontrant Tot directeur éditorial d'Ankama Editions, je trouve là une personne qui non seulement croit en mon projet mais me donne la liberté nécessaire pour le créer. Aujourd'hui je bosse en atelier avec les auteurs du manga Dofus, et nous travaillons sur nos albums et mangas respectifs dans une bonne ambiance. Ca m'aide à ne pas devenir complètement coupé du monde, la BD étant habituellement un travail solitaire qui demande un temps fou... Ankama Editions est avant tout un lieu créatif qui soutient le développement des univers de chaque auteur. La BD, le graphisme, le web, le jeu vidéo, tout est lié chez Ankama. C'est peut être ce petit plus qui le rend atypique.

BDE : On parle d'un jeu reprenant l'univers de Mutfukaz, à quel niveau allez-vous vous investir dans ce projet?

R : Tout d'abord si ce projet est lancé ce ne sera pas avant la fin du tome 3, dernier volume du pilier Mutfukaz... Les gars d'Ankama Games sont chauds pour un tel projet, moi aussi d'ailleurs. C'est parce que je veux m'y investir à fond et continuer à développer mon univers, même dans le jeu, que je dois être dans ce projet à 100%. Autant dire que pour l'instant je n'ai pas le temps : wait and see !

BDE : Merci à vous!!!



MUTAFUKAZ T1
Scénario, Dessin, Couverture : **RUN**
Éditeur : **ANKAMA**

Prix : **14,90€**



Dans un décor qui fleure bon le Nachos et le soufre, nous découvrons les aventures d'Angelino, un loser de première, jeune livreur de pizzas, vivant dans un appart' craignos avec son meilleur pote Vinz à Dark Meat City. Leurs journées se résument à regarder des matchs de catch mexicain, à nourrir leurs blattes et à se prendre pour des Nietzsche de bistrot. Bref, une vie de rêve ! Mais alors qu'Angelino livrait une pizza, un accident de scooter va embarquer nos deux anti-héros dans un medley de courses-poursuites et de bastons. Traqués comme des bêtes, taxés de terroristes planétaires, sans le savoir, de nos deux ados dépend l'avenir de l'humanité.

Mutfukaz est une création de l'auteur français Run, dans un format étonnant mi-BD mi-comics, des planches couleurs sur papier glacé, des planches N&B sur papier recyclé. Un scénario accrocheur mêlant histoires d'envahisseurs extra-terrestres, hommes en noir et gangsta', un véritable western des temps modernes qui démarre à 100 à l'heure ! Un graphisme très travaillé, du grand n'importe quoi, un style nouveau, moderne, inattendu qui donne une ambiance urban scratch dynamisée à l'acide. Destructeur de genre, cette Bande Dessinée est un titre que l'on ne classe nulle part ailleurs et qui va foutre une bonne claque au classicisme franco-belge.

Site de Mutfukaz : WWW.MUTAFUKAZ.COM

❑ DOSSIER RÉALISÉ PAR NICOLAS VADEAU



AVRIL #12 | **17**

Bulle d'Encre et les éditions Ankama s'associent pour vous offrir un concours, les dotations ? Plusieurs abonnements au jeu en ligne Dofus, des art-book, des mangas Dofus et des albums de Mutafukaz.

Le formulaire du concours est à votre disposition sur le blog de Bulle d'Encre et plus précisément à la rubrique Concours. Attention seuls ceux qui auront lu attentivement le dossier auront une chance de remporter le gros lot ou alors il faut également que vous tentiez votre chance au Loto.

Date limite de participation : **15 JUIN 2007**

Petit rappel de l'adresse du blog : WWW.BDENCRE.COM/BLOG

QUESTION 1 : Le jeu MMORPG Wakfu ne sera pas adapté en...

- **DESSIN ANIMÉ**
- **JEU DE CARTES**
- **BANDE DESSINÉE**

QUESTION 2 : Quelle est la nationalité d'Ancestral Z ?

- **FRANÇAISE**
- **SUISSE**
- **BELGE**

QUESTION 3 : Pour quel magazine Run réalisait-il des illustrations ainsi que des mini comic-strips ?

- **BoDoï**
- **MAX**
- **DRIVEN**

QUESTION SUBSIDIAIRE : Combien de participants répondront correctement aux 3 questions ?



TÊTE DE NÈGRE T2

Scénario : **PICOULY** Dessin : **JÜRG** Couverture : **LAVOLLAT**
 Edition : **EMMANUEL PROUST ÉDITION** Prix : **13,50€**



A Paris, en 1792, alors que la guillotine ne cesse de tomber, deux métisses sont à la recherche de la tête d'un noble, pour recoller les deux bouts - aperçue dans le dangereux quartier de Harlem... Le tome 1 débutait ainsi, sous l'écriture de Daniel Picouly, lequel semble d'ailleurs ne pas se lasser de la bande dessinée. Dans le tome 2, toujours sous sa plume et sous le crayon de Jürg, nous retrouvons nos deux acolytes : Ed Cercueil et Fossoyeur Jones. Des noms prédestinés ? En tout cas qui ne leur portent pas chance, car ces deux-là se sont attirés les foudres du terrible Delorme... Capturés et enfermés dans les souterrains de Paris, il ne leur donne pas le choix : pour éviter un billet gratuit sur un bateau de négrier, les deux compères doivent voler les trois plus beaux diamants du monde au Garde Meuble National - surprotégé, évidemment. Impossible ? Pas si on se fait aider par les bonnes personnes ! Le casse du siècle, en préparation... Daniel Picouly nous propose ainsi la

suite de ces pérégrinations parisiennes. Il met en scène des personnages historiques, dans des situations incongrues, auxquelles on se permet de croire avec plaisir. Le dessin de Jürg, dessinateur des *Couzes*, après un rapide feuilletage de l'album, me semblait flottant. Je fus donc très agréablement surprise lors de ma lecture plus approfondie : son trait « semi-réaliste » sert parfaitement l'histoire. Les traits que j'avais pris pour flottants font partie de son style et m'ont permis d'apprécier encore mieux l'album. Les différents protagonistes qui interviennent, comme Beaumarchais par exemple, sont drôles et on se laisse facilement entrer dans cette histoire de casse, de mécanique et d'horlogeries. Sans parler des anachronismes, qui enrobent le tout d'humour ! Un livre bien sympathique, qui peut se lire même si vous n'avez pas lu le premier tome, mais qui vous donnera envie de le découvrir ;)

CD

PLUIE D'ÉTÉ

Scénario & Dessin : **SERGIO ALGOZZINO** Couverture : **N&B**
 Edition : **HUMANOS** Prix : **14,90€**



Pluie d'été, c'est comme un jardin des souvenirs où l'on déambule et où l'on s'arrête au hasard des chemins. On suit tout un tas de tranches de vie du dessinateur Sergio Algozzino. Il part de son enfance et remonte petit à petit le cours du temps. L'histoire débute lorsque Sergio a 5 ans et qu'il écrit sa première biographie. L'enfance fuit petit à petit pour laisser place à l'adolescence. Son amour du dessin est de plus en plus présent et l'on découvre au détour des pages les premières créations de Sergio avec ses supers héros. Ses années d'apprentissage sont fort développées et lorsque adulte, il revient dans son ancienne école pour faire revivre certains souvenirs, c'est un passage particulièrement émouvant de l'album. A la fin de la lecture de *Pluie d'été*, j'ai eu un sentiment quelque peu mitigé. Certaines des histoires ont une vraie ré-

sonnance à la lecture et on a l'impression de vivre les aventures avec Sergio. Et par moment, on a la sensation de rester sur le bas côté, comme si ce qui nous était raconté n'était pas fait pour nous. En fait, peut-être que chacun y trouvera des histoires qui lui parleront et le toucheront plus que d'autres. D'un style épuré et en rondeur, en noir et blanc et assez poétique, Sergio Algozzino (qui a également participé à la série *Monster Allergy*) nous fait entrer dans sa vie de dessinateur. Et si on n'est pas vraiment entré, au moins la porte a été ouverte...

AS

LES YEUX DE PANDORA

Scénario : CERAMI
Lecteur : HUMANOS

Dessin : MANARA
Prix : 12,90€

Créature : KAEI



Pandora est une jeune fille de bonne famille. Elle profite pleinement de sa jeunesse et adore passer du temps en soirée avec ses amis. Une vie sans histoires où les relations amicales et amoureuses sont les principales préoccupations. Ses parents sont des gens tranquilles et sans histoires. Et tout va basculer un soir. Pandora est enlevée par deux hommes et va être envoyée en Turquie. A son arrivée sur place, elle apprend que c'est son père biologique (un tueur recherché par la police internationale) qui a commandité cet enlèvement. Atteint d'une grave maladie, il souhaite rencontrer sa fille avant de mourir. Fuites, poursuites, tentatives de viols vont dès lors ponctuer le récit jusqu'à la fin.

Fidèle à son coup de crayon, Manara nous offre des jeunes femmes sexy, plantureuses et toujours aussi courtement vêtues. Le noir et blanc sert toujours aussi bien son trait. Cette aventure est assez éloignée des albums

érotiques de Manara. Ici, c'est le côté polar qui ressort en première ligne. Le scénario, un brin convenu, se laisse tout de même lire. Et les surprises qui ponctuent l'album parviennent à surprendre le lecteur (même s'il est vrai que certaines révélations apparaissent invraisemblables). Au final, un album divertissant où les formes généreuses (mais jamais vulgaires) de Pandora plairont aux amateurs de Manara.

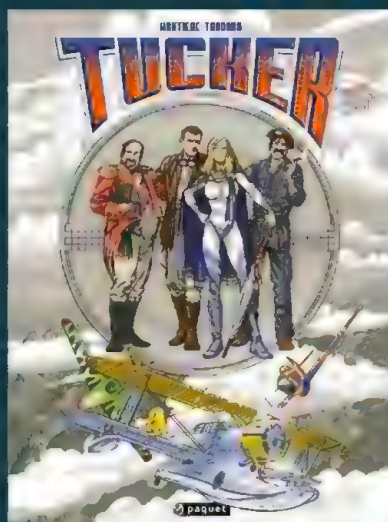
AS

TUCKER T1

Scénario : HAUTIERE
Lecteur : PAQUET

Dessin : TABORDA
Prix : 12,50€

Créature : MAKMA



Jimmy Tucker, Steve, Ernesto et Mary constituent à eux quatre le Zapata Flying Circus. Les spectacles d'avions n'ayant plus de succès en Europe et aux Etats-Unis la troupe pensait s'enrichir en se produisant dans les camps de prospecteurs d'or d'Amazonie, cruelle désillusion. Jimmy accepte une mission facile et lucrative qu'il ne peut refuser au vu de la situation financière du cirque. Celle-ci consiste à transporter un étrange passager dans un lieu tenu secret. Que cache donc ce mystérieux lieu ? Jimmy reviendra-t-il de cette aventure ? Quel avenir pour la troupe ? Toutes ces questions trouveront une réponse dans ce premier tome.

Régis Hautière a participé à tous les albums de la collection Cockpit des éditions Paquet, ce nouveau diptyque ne fait pas exception à la règle. La série met en scène une bande de saltimban-

ques avec des personnalités bien trempées mais pour autant fort sympathiques. Le scénariste s'est associé cette fois-ci à Walter Taborda que l'on connaît déjà pour ses séries *Big Bill est mort* et *Un Paradis distant*. C'est la première fois par contre qu'il dessine une série avec des avions et il s'en sort plutôt bien. L'auteur argentin a choisi de prêter les traits de l'idole de sa jeunesse, Jean-Paul Belmondo, à Jimmy Tucker. Il ne pouvait pas trouver mieux pour représenter le personnage principal de cette série d'action et d'aventure, souhaitons lui autant de succès que notre Bébel national.

UNV

Cmax

Cmax, jeune auteur lyonnais, débarque dans le monde de la BD avec pas moins de quatre projets signés pour 2007 et 2008. Le premier paru en avril aux éditions Paquet s'intitule Kamila. Découvrez cet auteur plein de talent.



BULLE D'ENCRE : Kamila raconte l'histoire de Kamila et d'Alex. Peux-tu nous les présenter ?

CMAX : J'avais imaginé ces personnages il y a quelques temps déjà. Un jeune rocker qui démarre sa carrière et sa nana, d'origine arabe, qui vivent dans une ville de France. Pourquoi rocker ? Parce que la musique fait partie de ma Sainte Trinité vitale (musique, ciné, dessin). Pourquoi arabe ? Parce que j'ai toujours été intéressé par cette culture sans trop savoir pourquoi... Peut-être

possible de façon efficace et cohérente, mais je voulais d'abord raconter une histoire d'amour, empreinte de métissage culturel. Donc entrevoir cette « dualité » ethnoculturelle sous l'angle positif qu'elle mérite, mais sinistrement égratignée à quelques reprises au fil de l'album, à l'image de ce que l'on peut observer tous les jours. Mais d'abord une histoire d'amour, donc universelle. Mais sous l'angle de la mort, vu que c'est la première préoccupation de tout un chacun, à savoir comment

frustration. Et comme on raconte ce que l'on rate et que la création n'est qu'un système compensatoire et de transferts, je me suis dit que je pourrais sevrer ce manque en dessinant un personnage me ressemblant un peu et qui soit chanteur, sans non plus trop prendre ça au sérieux. Mais au final, quand j'ai vu que la bd prenait une direction commerciale, c'est à dire prendre conscience qu'elle allait être vendue, que je devrais la dédicacer, etc..., j'ai eu beaucoup de mal à supporter cet aspect-là, qui au départ était un peu ludique quand même. Du coup je suis très mal à l'aise par rapport à cela... M'enfin, faut que j'assume ma connerie hein ! Donc non ce n'est pas du tout autobiographique ; même si forcément il peut y avoir quelques corrélations en filigrane vu que l'on est plus à même de parler avec justesse de ce que l'on connaît.

"J'aurais préféré être chanteur plutôt que dessinateur, mais le bon dieu n'a pas daigné me donner des cordes vocales convenables."

parce que j'ai justement été élevé en permanence dans la peur de l'autre et du coup c'est pour moi un truc essentiel que d'avoir une approche clairement ouverte. En ce sens, la bd parle un peu de racisme, qu'il aille d'ailleurs dans un sens comme dans l'autre. C'eût été trop facile d'être unilatéral. Pour autant, je ne souhaitais pas axer le récit uniquement là-dessus et ne faire qu'un réquisitoire anti-raciste. Enfin, évidemment qu'il faut

le faire - même si le sujet a été traité des milliers de fois - tant que des parents verront d'un mauvais oeil que leur enfant se mette en couple avec des personnes dites de couleurs - comme je connais plusieurs de ces parents-là et comme chaque personne qui lira ça en connaît aussi autour d'elle, ce qui, au final, fait pas mal de monde, il faudra le vomir et si

vivre sereinement sa vie quand on a conscience qu'elle va s'arrêter un jour. Ce truc qu'on ne fait que passer. C'est assez obsédant. Mais personnellement, je n'ai jamais eu à vivre de décès de proches. Même si l'on peut extrapoler sur une rupture par exemple, cela n'aurait pas véritablement la crédibilité émotionnelle que je souhaitais avoir. C'est pourquoi je suis aussi parti du témoignage de ma demi-soeur, qui a malheureusement été confrontée à cela... Au final, ça fait peut-être un album noir... dur. Peut-être qu'à l'avenir, je tâcherai de peindre un peu plus de lumière dans ce genre de fresque de vies.

Bde : Ton personnage principal reprend tes traits, faut-il voir dans cet album une part autobiographique ?

C : Aïe, le truc que je redoutais ! L'idée de départ était que j'avais d'ores et déjà raté ma vie. A savoir que j'aurais préféré être chanteur que dessinateur, mais que le bon dieu n'a pas daigné me donner de cordes vocales convenables. Et c'est un truc assez ancré chez moi, une grosse

Bde : Ton album a un côté musical prononcé, écoutes-tu toi-même de la musique quand tu bosses sur tes projets BD ?

C : En fait ça va de pair avec ce que je disais sur le héros. Je voulais que l'album tourne beaucoup autour de cela, qu'il y ait une véritable imprégnation





musicale. Après c'est plutôt du côté des artistes francophones, car je peux rentrer dans leur univers textuel, ce qui m'est impossible avec les chansons en anglais. Il y a donc des références ou des clins d'oeil à Bashung, Noir Désir, Romain Humeau, une expression pompée d'« **Avec le temps** » de Ferré, le bandana de Renaud... Et aussi sûrement une petite odeur Brélienne dans l'ensemble du récit, pour ce côté qu'il avait de cracher sur les petites prudences et les petites choses trop terre-à-terre, comme quand il disait que « **la qualité d'un homme se calcule à sa démesure; tentez, essayez, échouez même, ce sera votre réussite.** » Mais assurément, je ne peux pas dessiner sans musique, elle tourne dix heures par jour dans ma piaule. D'un Kurt Cobain s'époumonant à un lancinant Radiohead. Ça dépend de l'humeur, du moment, de ce que je dessine en fait... Lorsque je suis à l'écriture, en revanche, j'ai besoin de plus de calme.

Bde : Quelles ont été tes motivations pour écrire et dessiner ce récit au sujet si actuel ?

C : J'aime raconter des histoires ayant un

ancrage dans le réel. Dans l'actualité, qu'elle soit sociale ou politique par exemple. Ça me permet de mettre en perspective ce que je lis ou vois à droite à gauche par le seul médium que je puisse utiliser, à savoir la bande dessinée. J'adore faire des recherches autour d'un thème, tout le travail d'investigation que nécessite l'approche réaliste d'un sujet. Kamila aurait pu se dérouler dans un autre contexte que 2006/2007 ceci dit, vu que c'est centré autour d'un drame passionnel; mais il y a cependant quelques petites accroches à notre réalité. Par exemple, la politique d'immigration actuelle, à savoir que je suis inscrit comme des tas de personnes aux communiqués du Réseau Éducation Sans Frontières et que je peux constater concrètement



qu'on renvoie, suite à des arrestations (dûes souvent à des contrôles policiers quotidiens, émanants donc des quotas ministériels, qui se font sur faciès et stigmatisent par la même occasion les résidents français, de type non caucasien) des personnes souhaitant étudier et travailler en France, et ainsi participer à l'économie du pays, au même titre que n'importe quelle personne dite de « **pure souche** » et rentrant dans le cadre de cette fameuse mais culturellement limitée « **identité nationale** ».

Il y a aussi une petite séquence avec la police qui témoigne pour le coup de mon vécu, à savoir cette omniprésence

des flics dans les villes, pour contrôler à tours de bras ceux qui ne cadrent pas dans leur modèle de citoyens modèles (blancs bien vêtus). C'est assez insupportable comme climat et comme j'y suis malheureusement très souvent confronté, j'ai eu envie de faire une petite parenthèse là-dessus, sans pour autant sombrer dans le crétin « **Fuck the police** ». Simplement, quand l'Etat délègue un tel pouvoir à un agent et qu'on l'assermement, alors il se doit d'être irréprochable. Et pour finir je crois, un petit tacle facile au Front National en reprenant sur une page la chanson « **Un jour en France** » de Cantat. Quand je dis facile c'est que c'est finalement très conventionnel de taper sur l'extrême droite (FN, MPF...), tant il est fondamentalement normal de dénoncer leur politique gerbante. Même Chirac le fait, c'est dire ! Mais en cette période de présidentielles, ça ne fait pas de mal d'en remettre un coup. Et cela me paraîtra louable tant que des gens voteront pour un programme pareil (quand même près de cinq millions en 2002), même si bien sûr, je sais qu'à mon échelle en parler ne sert à rien... Donc si je devais ne retirer qu'une seule motivation, ce serait la possibilité de pouvoir prolonger les choses qui me touchent dans le quotidien de façon « **informatives** » sous une forme plus « **artistique** », dans l'imaginaire.





Bde : Ton trait a beaucoup évolué ces dernières années, tu t'inspirais beaucoup de Enrico Marini et là tu sembles avoir trouvé ton propre style, comment expliques-tu cela ?

C : Ouais c'est vrai qu'il y a quelques années, j'étais très influencé par son travail, trop même, puisque ça frôlait la pâle copie, sans sa maîtrise technique. Et puis j'ai découvert d'autres types de bd par la suite, d'autres approches stylistiques, d'autres façons de raconter des histoires. J'ai tellement bouffé de bd mainstream et de blockbusters lorsque j'étais ado qu'il a dû y avoir une période de saturation, et une envie de faire des choses plus personnelles peut-être. Je crois que le *Combat Ordinaire* de Larcenet a été une claque et a contribué à cette évolution, parmi tant d'autres choses, que ce soit de rencontres, de films, de lectures, de musiques, etc... Si je devais citer des dessinateurs qui m'inspirent depuis quelques temps je dirais plutôt Peeters,

Craig Thompson, Gipi, De Crecy, Egon Schiele, Springer, Christophe Gaultier, Hugo Pratt et des tas d'autres !

Bde : Ton année 2008 risque d'être chargée, peux-tu nous en dire plus sur tes différents projets ?

C : Ouais, il paraît qu'il va falloir travailler ! Enfin, j'appelle pas ça du travail ceci étant. Concrètement, je bosse en ce moment sur une adaptation du roman *Don Quichotte* de Cervantès, mais de façon très libre, à savoir que cela se déroule pour partie en Afrique noire, vu que j'ai passé un mois au Mali cet été, à découvrir le pays en sac à dos. Ça me permet d'aborder les thèmes du décalage au réel et au quotidien, de l'utopie, du rapport au monde et à l'autre et par extension du rapport à la vie et

à la mort, et ce de par le personnage principal, Mancha, rescapé du génocide Rwandais, qui décide de migrer vers la France en quête de justice et de passion. Et là encore il y aura une histoire d'amour dévorante, avec la fameuse Dulcinée. La bd sortira chez Futuropolis début 2008 et je suis vraiment ravi de bosser avec eux tellement je la trouve belle cette boîte d'édition !

En parallèle, je dessine une histoire sur le commandant Ahmad Shah Massoud, l'Afghanistan et la politique étrangère de la France par rapport à cela, avant son assassinat le 9 septembre 2001 (titre de l'album justement). Le scénario est basé sur le parcours d'une journaliste, Françoise Causse, qui a rencontré Massoud et ses assassins et qui a sorti un bouquin là-dessus déjà. On était rentré en contact suite à une annonce que j'avais passée sur un forum sur le problème afghan expliquant ma volonté de faire une bd là-dessus, après avoir découvert les ouvrages de Christophe de Ponfily, spécialiste en la matière. La sortie est prévue pour septembre 2008 chez Dargaud. Et puis sinon, un plus petit projet pour la Boîte à bulles, avec un ami dessinateur, Soulman, auteur au *Cycliste*. C'est deux petites nouvelles sur deux enfants, avec en toile de fond le conflit Israëlo-Palestinien. Une fiction pour donner quelques clés de compréhension du conflit. Pas mal d'autres trucs prévus aussi pour la suite, mais bon faut déjà que je fasse ça, sinon ça va être dur à gérer en même temps !

Bde : Merci à toi !!

▣ **Propos recueillis par Anna Sam et Nicolas Vadeau**



Nom : Cmax

Signes particuliers : porte trois boucles d'oreille, déteste le lait et la salade, regarde les films en VF

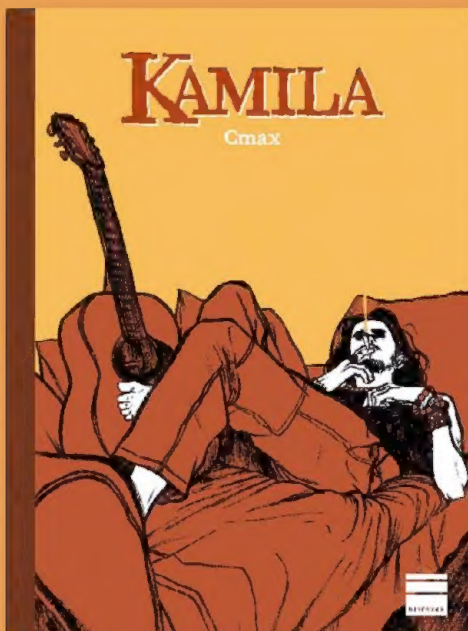
BD préférées : Le combat ordinaire, Pilules Bleues, Le Photographe, Blankets et des tonnes d'autres

Âge : 21 ans

Sexe : M

Signature : Cmax

53475.37238.5.937AG.5.776G



Scénario, dessin, couleur : Cmax
Edition : Paquet
Prix : 16,50€

C'est l'histoire d'un jeune couple : Kamila et Alex. Elle aide les familles sans papiers à régulariser leur situation, il est musicien et essaie de percer avec son groupe. Elle est d'origine maghrébine, il est blanc. Elle paraît discrète, il est plutôt exubérant. Cela aurait pu être un couple comme beaucoup d'autres. En définitive, ça aurait pu être une banale histoire d'amour. Et pourtant... le racisme frappe encore souvent; un simple regard et tout peut basculer. Kamila, c'est l'histoire de la descente aux enfers d'Alex après la mort de sa compagne. C'est son histoire intimiste, où sa douleur transparaît à chaque page, où l'incompréhension, le mépris et l'indifférence se côtoient.

Voilà un récit qui touchera par la justesse des émotions et par un dessin sans compromis. Les changements



de style de dessin pour montrer la souffrance, les doutes et les retours au passé ponctuent cet album comme autant de flashback vers un temps plus radieux mais dorénavant inaccessible pour Alex : noir et blanc, traits hachés sont comme autant de coups de couteaux dans le coeur. Kamila laisse un goût amer. Et malgré tout, la vie continue. Imperturbable.

AS

AS



Nous inaugurons dans ce numéro une nouvelle rubrique : le courrier des lecteurs.

Vous souhaitez obtenir des informations sur notre webzine, apporter des suggestions, des remarques, nous congratuler ou poser tout simplement des questions sur la BD en général, une seule adresse suffit : bdencre@bdencre.com, en indiquant en objet BDE-mail !

Notre pieuvrette s'efforcera d'apporter les réponses nécessaires. On commence donc par quelques questions venant de lecteurs (contactés pour l'occasion car ils ne pouvaient pas deviner qu'on allait faire cette rubrique ^^)



"Salut la team BDE, voilà, je fais souvent vos concours, je gagne jamais mais je voulais savoir si vous comptez mettre en place un calendrier pour les concours ou s'ils vont être plus fréquents ?"

□Mike, de Paris

Tout d'abord, merci Mike pour ce chèque de 500€, je suppose que grâce à ça tu gagneras le prochain concours sauf si les autres candidats mettent plus.

Alors il faut savoir qu'un concours demande pas mal de choses : du temps (le truc qu'il nous manque), des sous (quand on finance les lots et ça aussi ça manque), des partenariats (maisons d'édition, autres sites,...). Donc nous n'allons pas nous imposer un rythme spécifique de concours, disons que quand on a l'occasion, on la prend.

"Hello, à quand votre prochain numéro ?"

□Léon, de Bruxelles

Nous avons de sacrés comiques dans nos lecteurs, y'a pas à dire. Pas de chance, cette question va faire chou blanc !

Etant une équipe de bénévoles, nous ne nous imposons pas de rythme particulier car il serait impossible d'associer qualité et rapidité (toute façon, vous êtes habitués à attendre dans la BD). Disons qu'actuellement, on planche pour réduire la formule et sortir tous les mois. On verra combien de temps ça tiendra.

"Hello, peut-être que vous pourrez me répondre, la série Les Krashmonsters chez Soleil, elle va connaître une suite ?"

□Stan, de Vesoul

Non. Suivant ! Les Krashmonsters ont été créés par Tarquin, Bianco, Dutto et Floch, quatre auteurs qui travaillent tous sur d'autres séries et qui ne leur laissent pas vraiment le temps d'avancer. Alors certains disent que la série est juste en stand-by, le temps que les auteurs aient la disponibilité nécessaire pour la reprendre, d'autres la considèrent comme abandonnée, et d'autres enfin pensent qu'elle aura un repreneur. Les sons de cloche varient mais une chose est sûre : Les Krashmonsters n'auront pas un tome 2 avant longtemps.

"Bonjour, comment fait-on pour participer à votre webzine ?"

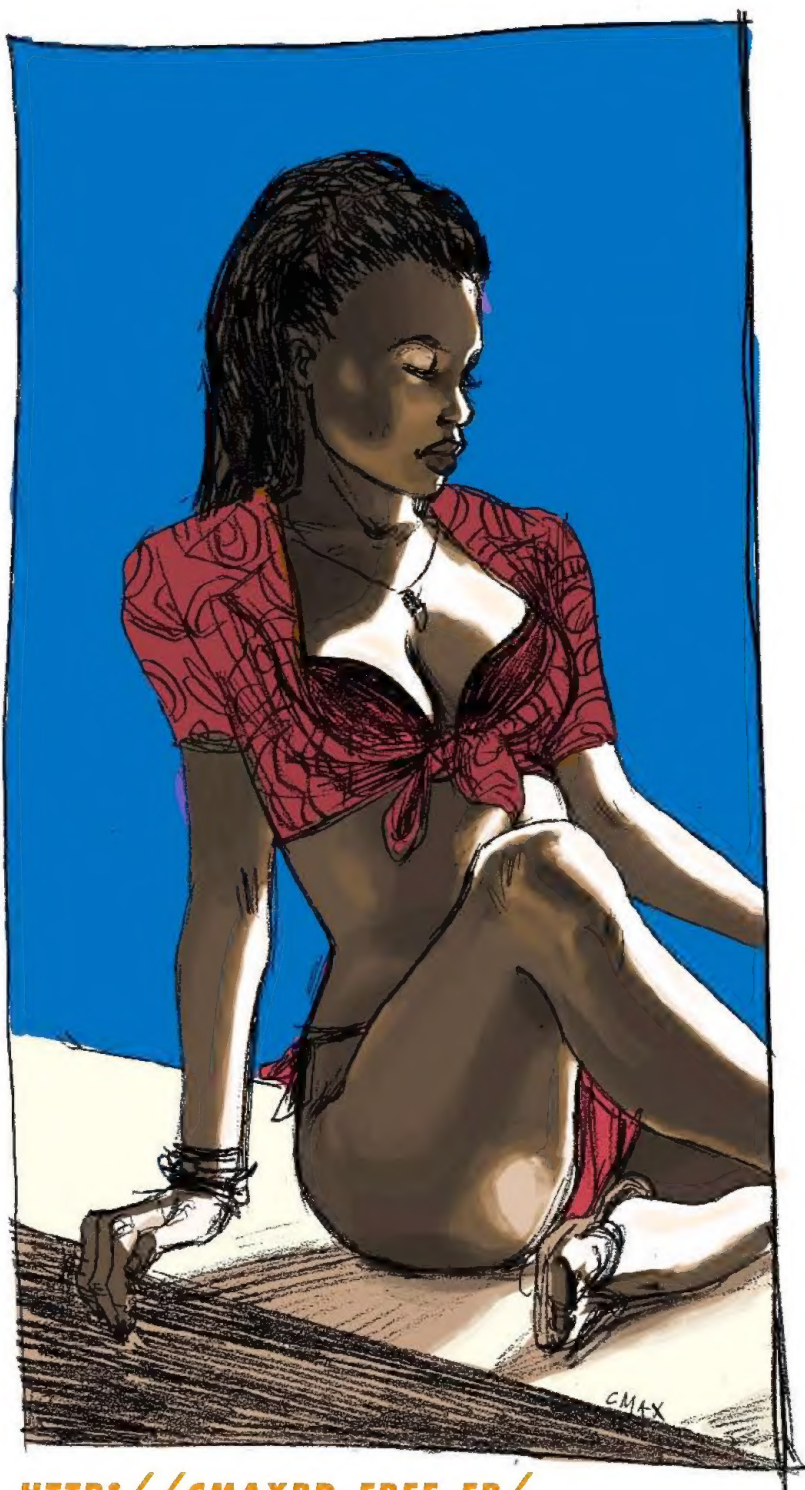
□Coralie, d'Evreux

L'équipe masculine te conseille d'envoyer ta photo. L'équipe féminine te conseille fortement de fuir.

En bref, le plus simple est de nous contacter (bdencre@bdencre.com) et de nous proposer votre savoir-faire. Cela ne veut pas dire que la réponse sera forcément oui mais qui ne tente rien n'a rien. On ne peut cependant que conseiller d'éviter les e-mails bourrés de fautes d'orthographe ou en SMS-style si vous souhaitez devenir rédacteur et de montrer un peu ce que vous savez faire en dessin pour tout ce qui est illustration.

PS de l'équipe masculine : La photo ! La photo !





[HTTP://CMAXB.D.FREE.FR/](http://CMAXB.D.FREE.FR/)

MONARQUE DE BRAKMAR

Anthony Roux

SOUVERAINS DE PANDALA

Anna Sam et Nicolas Vadeau

Osamodas.web

Delphine Jaccone

Sacrieur

Julien Cartry et Julien David

Sram

*Anne-Cécile Couaillier
Anne-Gaëlle Sénéclauze,
Aurore Potard*

Pandawa

*Nicolas Raduget,
Candice Dhô,
Nathalie Sinagra*

Les sans-Kama

*Adrien Bérout,
Aurélie Frémineur,
Vinsymbol*

**12 LEVELS ONT ÉTÉ PRIS
EN PRÉPARANT CE NUMÉRO,
D'AILLEURS, ON A PRÉFÉRÉ JOUER
PLUTÔT QUE DE BOSSER.**

BDE est un webzine gratuit. Les images sont la propriété des auteurs et éditeurs respectifs.

Pour être informé de la sortie du prochain numéro, inscrivez-vous à la newsletter